

# BANDA DE GOBLINS NOCTURNOS

## Reglas especiales

**Animosidad:** Los Goblins Nocturnos disfrutan enormemente con una buena pelea; pero, por desgracia, ¡no siempre distinguen adecuadamente con quién se están pegando! Para representar esto, al inicio del turno del jugador Orco debe tirarse 1D6 por cada Secuaz Goblin Nocturno. Si se obtiene un 1, ese guerrero se habrá ofendido por alguna cosa que uno de sus compañeros haya hecho o dicho. No es necesario efectuar esta tirada para las miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo (¡ya están zurrándole a alguien!). Para determinar lo que hace la miniatura ofendida, tira otro 1D6 y consulta la siguiente tabla:

### 1D6 Resultado

- 
- |     |  |
|-----|--|
| 1   | <b>"¡Te he oído!"</b> El guerrero decide que el Secuaz Goblin Nocturno más próximo de su banda ha insultado a su linaje o su higiene personal, ¡y debe pagar por ello! Si hay alguna miniatura de Secuaz Goblin Nocturno, o un Espada de Alquiler, a distancia de carga (si hay varios a distancia de carga, elige el más próximo), el guerrero ofendido cargará inmediatamente y librará un turno de combate cuerpo a cuerpo con el objetivo de su ira. Al final de este turno de combate, las miniaturas se separarán 3 cm y ya no se considerarán trabadas en combate (excepto si se falla otro chequeo de animosidad y vuelve a obtenerse este resultado). Si no hay ningún objetivo potencial a distancia de carga y el guerrero está equipado con un arma de proyectiles, disparará al Secuaz Goblin Nocturno, o Espada de Alquiler, de su banda más próximo. Si tampoco puede disparar, o si el Goblin Nocturno más próximo es un Héroe, el guerrero actuará como si hubiera obtenido un resultado de 2-5 en esta tabla. En cualquier caso, el guerrero no podrá hacer nada más ese turno; excepto defenderse si es atacado en combate cuerpo a cuerpo. |
| 2-5 | <b>"¿Qué me haz llamado?"</b> El guerrero está casi convencido de que ha oído un sonido ofensivo procedente del Goblin Nocturno de su banda más próximo; pero no está del todo seguro, por lo que se pasa todo el turno insultando a su compañero. No puede hacer nada más en todo el turno, excepto defenderse si es atacado en combate cuerpo a cuerpo.  |
| 6   | <b>"¡Ya te enseñaré yo!"</b> El Guerrero se imagina que sus compañeros están riéndose de él a sus espaldas. Para demostrarles que se equivocan ¡decide enseñarles quién es el primero en apuntarse a la pelea! El guerrero debe mover lo más rápido que le sea posible hacia la miniatura enemiga más próxima, cargando si puede hacerlo. Si no hay ninguna miniatura enemiga a la vista, el guerrero Goblin Nocturno efectuará inmediatamente un movimiento normal. Este movimiento es adicional al movimiento normal que pueda efectuar en la fase de movimiento, por lo que puede llegar a mover dos veces en un mismo turno. Si este movimiento adicional permite al guerrero llegar a distancia de carga de una miniatura enemiga, deberá cargar al combate cuerpo a cuerpo durante su fase de movimiento.  |

**Compañía Desagradable:** Muchos Espadas de Alquiler se niegan a trabajar para los Goblins Nocturnos, pues saben que los Goblins Nocturnos son tan capaces de luchar junto a ellos como de comérselos. Los Goblins Nocturnos tan sólo pueden contratar a los siguientes Espadas de Alquiler: Luchador de Pozo y Guardaespaldas Ogro.

### Lista de Equipo de la banda de Orcos y Goblins

<i>Armas para los Héroes</i>	<i>co</i>	<i>Armas para los Secuaces</i>	<i>co</i>
Daga (1ª gratuita)	1	Daga (1ª gratuita)	1
Garrote	3	Garrote	3
Espada	10	Espada	10
Maza	3	Maza	3
Mayal	15	Mayal	15
Lanza	10	Lanza	10
Hacha	5	Hacha	5
Arco Corto	5	Arco Corto	5
Ballesta	25	Pinchagarrapatoz	15
Pistola	15		
<i>Armaduras para los Héroes</i>	<i>co</i>	<i>Armaduras para los Secuaces</i>	<i>co</i>
Armadura Ligera	20	Escudo	5
Rodela	5		
Escudo	5		

### Tabla de Habilidades de los Goblins Nocturnos

	<b>Combate</b>	<b>Disparo</b>	<b>Académicas</b>	<b>Fuerza</b>	<b>Velocidad</b>	<b>Especial</b>
Gran Jefe	√	√	√		√	√
Jefe	√	√			√	√
Chamán	√				√	√
Jinete de Garrapato	√					
Fanático						√
Goblin Nocturno	√	√				√

### Incremento de atributos para Goblins Nocturnos

<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
10	5	6	4	4	3	5	3	6

## Cómo organizar la banda

### Elección de Guerreros

Una banda de Goblins Nocturnos debe incluir un mínimo de seis miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar y equipar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en tu banda nunca podrá superar los 25.

**Gran Jefe:** cada banda de Goblins Nocturnos debe incluir un Gran Jefe. ¡Ni más ni menos!

**Jefez:** tu banda puede incluir hasta dos Jefez.

**Chamán:** tu banda puede incluir un solo Chamán.

**Jinetes de Garrapato:** tu banda puede incluir hasta tres Jinetez de Garrapato.

**Fanáticos:** tu banda puede incluir hasta dos Fanáticos

**Guerreroz Goblin Nocturnos:** tu banda puede incluir cualquier número de Guerreroz Goblin Nocturnos.

**Garrapato Cavernícola:** tu banda puede incluir hasta cinco Garrapatos Cavernícolas. Nunca podrás incluir más Garrapatos Cavernícolas que Guerreroz Goblins Nocturnos.

### Experiencia Inicial

Un Gran **Jefe** empieza con 15 puntos de experiencia.

Un Jefe empieza con 10 puntos de experiencia.

Un **Chamán** empieza con 10 puntos de experiencia.

Un Jinete de Garrapato empieza con 6 puntos de experiencia.

Todos los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

## Heroes

### Gran Jefe Goblin Nocturno

Reclutamiento: 60 coronas de oro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	4	4	3	1	3	2	6

**Armas/Armadura:** puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Goblins Nocturnos

### Reglas Especiales

**Líder:** cualquier guerrero de la banda que se encuentre a 15 cm o menos del Jefe puede usar su atributo de Liderazgo a la hora de efectuar chequeos de liderazgo.

**Odio:** Los Goblins Nocturnos odian a los Enanos

**Miedo:** Los Goblins Nocturnos tienen miedo de los Elfos

### 0 – 2 Jefez

Reclutamiento: 20 coronas de oro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	5

**Armas/Armadura:** puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Goblins Nocturnos

### Reglas Especiales

**Odio:** Los Goblins Nocturnos odian a los Enanos

**Miedo:** Los Goblins Nocturnos tienen miedo de los Elfos

### 0 – 1 Chamán Goblin Nocturno

Reclutamiento: 30 coronas de oro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	3	3	3	1	3	1	5

**Armas/Armadura:** puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Goblins Nocturnos

#### Reglas Especiales

**Odio:** Los Goblins Nocturnos odian a los Enanos

**Miedo:** Los Goblins Nocturnos tienen miedo de los Elfos

### 0 – 3 Jinetez de Garrapato

Reclutamiento: 40 coronas de oro

Cuando esta unidad recibe un ataque de proyectiles, se determinará aleatoriamente (1-3 Jinete, 4-6 Garrapato) quién recibe el impacto.

Cuando se encuentra en combate cuerpo a cuerpo, siempre se utilizará la HA del Garrapato, ya que es el más peligroso de ambas criaturas. Los ataques irán dirigidos contra el Garrapato, el Jinete no representa ninguna amenaza mientras se sujeta sobre el Garrapato.

En caso de quedar el Jinete fuera de combate, el Garrapato pasa a comportarse como un Garrapato normal.

En caso de quedar el Garrapato fuera de combate, el jinete pasa a comportarse como un Goblin Nocturno normal.

#### Jinete

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	3	3	3	1	3	0 / 1	5

**Armas/Armadura:** puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Goblins Nocturnos

#### Reglas Especiales

**Odio:** Los Goblins Nocturnos odian a los Enanos

**Miedo:** Los Goblins Nocturnos tienen miedo de los Elfos

**Salvación:** 6

Mientras esté montado sobre el Garrapato, el Goblin no puede realizar ningún ataque, ya tiene suficiente con dirigir el Garrapato y procurar no caerse.

#### Garrapato

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
5D6	4	0	5	3	1	4	2	2

**Armas/Armadura:** ¡boca gigantesca y mucha brutalidad! Los Garrapatos Cavernícolas jamás utilizan ni necesitan armas o armaduras.

#### Reglas Especiales

**Movimiento:** los Garrapatos no tienen un atributo de Movimiento determinado, sino que se mueven torpemente a saltos. Para representarlo, al mover un Garrapato, tira 5D6 para determinar la distancia que mueven. Los Garrapatos nunca corren ni declaran cargas. En vez de ello, pueden llegar a

ponerse en contacto con el enemigo durante su movimiento normal. Si esto sucede, se considera que han cargado, y en la siguiente fase de combate atacan como si hubieran declarado una carga.

**Kuidadarez:** cada Garrapato debe permanecer en todo momento a 15 cm o menos de un Guerrero Goblin, que es el encargado de controlar la criatura. Si al inicio de su fase de movimiento un Garrapato no tiene a ningún Guerrero Goblin a 15 cm o menos, se descontrolará. Desde el momento en que se descontrola, el Garrapato moverá 5D6 cm en una dirección aleatoria en cada una de sus fases de movimiento. Si con este movimiento entra en contacto con otra miniatura (amiga o enemiga), la atacará en combate cuerpo a cuerpo como es habitual. El Garrapato quedará fuera del control del jugador Goblin Nocturno hasta el final de la partida.

El Jinete actuará como Kuidador mientras se encuentre montado.

**Animales:** los Garrapatos Cavernícolas son animales, por lo que no acumulan experiencia.

## Secuaces

### 0 – 2 Fanáticos

Reclutamiento: 50 coronas de oro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
5D6	Automático	0	5	3	1	3	2	4

Los Hongos Sombreroloco están incluidos en el coste de reclutamiento de los Fanáticos y en su perfil de atributos.

**Armas/Armadura:** únicamente pueden equiparse con Bola con Kadena, que se considerará Arma a dos manos. Incluida en el coste de reclutamiento de los Fanáticos.

### Reglas Especiales

**Psicología:** Debido al estado provocado por los Hongos Sombreroloco, los Fanáticos no están afectados por la Psicología.

### *Bola con Kadena*

Se trata de una gigantesca bola de hierro unida a una cadena que utilizan los temidos Fanáticos Goblins Nocturnos para sumir a sus enemigos (o amigos) en una espiral (literalmente) de muerte y destrucción. Es muy pesada, y tan sólo puede usarse si quien la posee ha comido hongos Sombreroloco.

**Alcance:** Cuerpo a cuerpo

**Fuerza:** Usuario +2 (ya incluido en el perfil del Fanático)

## Reglas Especiales

**Fuerza increíble:** como la bola con kadena es tan pesada, las armaduras normales no protegen de su ataque. No puede efectuarse tirada de salvación por armadura alguna para evitar las heridas causadas por la bola con kadena. Además, cualquier impacto causado con ella es muy probable que aplaste la cabeza del objetivo (¡o al menos, que le hunda algunas costillas!), por lo que cualquier impacto causa no 1, sino 1D3 heridas.

**Incontrolable:** la única forma de poder utilizar una bola con kadena es haciéndola girar en grandes círculos, utilizando el propio cuerpo como contrapeso. Desafortunadamente, esta forma de luchar no es demasiado controlable. En cuanto empieza a girar, el guerrero deja de poder controlar sus movimientos. El primer turno que utilice la bola con kadena, la miniatura moverá 5D6 cm en la dirección designada por el jugador que lo controle; pero en subsiguientes fases de movimiento, deberá tirarse 1D6 para determinar lo que hace la miniatura:

## 1D6 Resultado

- 1 La miniatura tropieza y se estrangula con la cadena, quedando fuera de combate. Después de la partida, al determinar los efectos de las heridas, un resultado de 1-3 significa que la miniatura debe borrarse definitivamente de la hoja de banda, en vez del resultado habitual de 1-2.
- 2-5 La miniatura se mueve 5D6 cm en la dirección designada por el jugador que controle al guerrero.
- 6 La miniatura mueve 5D6 cm en una dirección aleatoria. Si se dispone de un dado de dispersión, puede utilizarse para determinar la dirección. Si no se dispone de uno, tira 1D6: 1= hacia adelante; 2-3= hacia la derecha; 4-5= hacia la izquierda; 6= hacia atrás.

Si la miniatura equipada con la bola con kadena entra en contacto con otra miniatura (amiga o enemiga), se considera que ha cargado contra ella y quedará trabada en combate cuerpo a cuerpo hasta el inicio de su siguiente fase de movimiento. Las miniaturas que intenten atacar a la miniatura que está utilizando la bola con kadena deberán aplicar un modificador de -1 al impactar, pues deben evitar la bola al tiempo que intenta acercarse lo suficiente para poder atacar. La miniatura equipada con la bola con kadena no puede ser retenida en combate, y en la siguiente fase de movimiento se moverá automáticamente aunque esté en contacto con otra miniatura. Si la miniatura se mueve hasta un edificio, muro o cualquier otra obstrucción, quedará automáticamente fuera de combate. Además, la miniatura que empuña la bola con kadena está tan ocupada intentando controlar el arma, que no se preocupa por lo que puedan decir los demás a su espalda; por tanto, ignora las reglas de animosidad.

**Pesada:** como la bola con kadena es tan pesada, una miniatura equipada con ella no puede estar equipada con ningún otro tipo de equipo o armamento. Además, tan sólo una miniatura bajo los efectos de los hongos Sombreroloco será capaz de utilizar una bola con kadena.

**Difícil de manejar:** el extraordinario peso de la bola con kadena puede desgarrar fácilmente los ligamentos o desencajar los hombros de quien la utilice. Mientras se encuentre bajo los efectos de los hongos sombreroloco, el guerrero no notará estos efectos; pero en cuanto los efectos de la droga desaparezcan, sentirá un dolor irresistible. Para representar esto, al final de la batalla, cada miniatura que haya utilizado una bola con kadena deberá efectuar una tirada para determinar la gravedad de las heridas, como si hubiera quedado fuera de combate. Si la miniatura había quedado fuera de combate durante la batalla, tan sólo es necesario efectuar una tirada; no es necesario efectuar una por haber quedado fuera de combate y otra por haber utilizado la bola con kadena.

## 0 – 5 Goblins Nocturnos

Reclutamiento: 30 coronas de oro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	3	3	3	1	3	1	4

**Armas/Armadura:** puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Goblins Nocturnos

### Reglas Especiales

**Odio:** Los Goblins Nocturnos odian a los Enanos

**Miedo:** Los Goblins Nocturnos tienen miedo de los Elfos

## 0-5 Garrapatos Cavernícolas

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Los Goblins Nocturnos crían a los letales Garrapatos Cavernícolas. Estas criaturas son una curiosa combinación de animal y hongo compuestas principalmente por dientes, cuernos y un terrible temperamento.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
5D6	4	0	5	3	1	4	2	2

**Armas/Armadura:** ¡boca gigantesca y mucha brutalidad! Los Garrapatos Cavernícolas jamás utilizan ni necesitan armas o armaduras.

### Reglas Especiales

**Movimiento:** los Garrapatos Cavernícolas no tienen un atributo de Movimiento determinado, sino que se mueven torpemente a saltos. Para representarlo, al mover un Garrapato, tira 5D6 para determinar la distancia que mueven. Los Garrapatos nunca corren ni declaran cargas. En vez de ello, pueden llegar a ponerse en contacto con el enemigo durante su movimiento normal. Si esto sucede, se considera que han cargado, y en la siguiente fase de combate atacan como si hubieran declarado una carga.

**Kuidadarez:** cada Garrapato Cavernícola debe permanecer en todo momento a 15 cm o menos de un Guerrero Goblin, que es el encargado de controlar la criatura. Si al inicio de su fase de movimiento un Garrapato no tiene a ningún Guerrero Goblin a 15 cm o menos, se descontrolará. Desde el momento en que se descontrola, el Garrapato moverá 5D6 cm en una dirección aleatoria en cada una de sus fases de movimiento. Si con este movimiento entra en contacto con otra miniatura (amiga o enemiga), la atacará en combate cuerpo a cuerpo como es habitual. El Garrapato Cavernícola quedará fuera del control del jugador Goblin Nocturno hasta el final de la partida.

**Animales:** los Garrapatos Cavernícolas son animales, por lo que no acumulan experiencia.

## Equipo especial Goblin Nocturno

Este equipo sólo está disponible para los Orcos y Goblins, y ninguna otra banda puede adquirirlo. Consulta la sección de Comercio del reglamento de Mordheim para conocer las reglas completas sobre adquisición de objetos raros.

### Pinchagarrapatoz

**Coste:** 15 coronas de oro.

**Disponibilidad:** Común (sólo Goblins).

El pinchagarrapatoz es un palo largo con tres pinchos en el extremo que utilizan los Pastores de Garrapatos para controlar a su ganado. Los Garrapatos Cavernícolas reconocen el pinchagarrapatoz y automáticamente respetan más a quién lo utilice, ¡pues todos han estado en numerosas ocasiones delante de la parte que pincha! Para representar esto, un Goblin con un pinchagarrapatoz puede mantener bajo control a los Garrapatos Cavernícolas situados a 30 cm o menos; en vez de los 15 cm o menos habituales (consulta la regla kuidadarez en la descripción de los Garrapatos Cavernícolas). Además, un pinchagarrapatoz se considera que es una lanza en combate cuerpo a cuerpo.

## Habilidades especiales

### Mordisco en la rodilla

El Goblin con esta habilidad tiene un ataque adicional. Se considera que este ataque se realiza sin armas y con la fuerza del poseedor de la habilidad.

### “Zoy un Orco”

El Goblin se siente como si fuera un Orco. Con esta habilidad el Goblin Nocturno puede elegir habilidades de Fuerza, y puede incrementar su atributo de fuerza hasta un máximo de 5.

### “Qué paza”

El Goblin es especialmente intrépido y no sufre el efecto psicológico del miedo. Es inmune al miedo.

### “Eztaz muerto”

Las setas sombrero loco que tomó hace tiempo, han tenido efectos secundarios sobre el Goblin Nocturno. Cuando un enemigo esté a distancia de carga, y antes de declararla, se debe lanzar 1D6, con un resultado de 3+ el Goblin resulta afectado por Furia Asesina hasta el final de la escaramuza.

### Escurridizo

El Goblin Nocturno tiene la habilidad de Infiltración y puede colocarse en cualquier lugar del tablero al principio del segundo turno del jugador, antes de la fase de movimiento, por lo que podría mover y/o cargar en el segundo turno.



## Magia ¡Waaaagh! de los Goblins Nocturnos

D6	Hechizo	
1	<b>Morko te atraparé</b>	<b>Dificultad 7</b>
	<p><i>Una gigantesca garra de color verde desciende del cielo y captura a uno de los enemigos manteniéndolo en el aire.</i></p> <p>Se puede lanzar a cualquier miniatura que se encuentre a 60 cm o menos del Chamán. Precisa de línea de visión.</p> <p>La miniatura atrapada puede intentar liberarse si pasa un chequeo de fuerza con 2D6. En caso de no pasarlo cae a plomo contra la tierra y sufre un impacto automático de F4 sin tirada de salvación por armadura.</p>	
2	<b>WAAAAAGH!</b>	<b>Dificultad 9</b>
	<p><i>El poder del Waaagh surge del Chamán como un imparable chorro de energía mágica.</i></p> <p>Todos los Hechiceros enemigos a una distancia máxima de 30 cm del Chamán deben superar un chequeo de Liderazgo con 2D6. En caso de no superarlo sufrirán una herida automática. Además todos los Goblins que se encuentren a 30 cm o menos del Chamán suman +1HA en este turno y pueden repetir los chequeos de liderazgo durante este turno.</p>	
3	<b>¡Allá vamo!</b>	<b>Dificultad 7</b>
	<p><i>El Chamán pide a Gorko y a Morko que haga a los Goblins más resistentes.</i></p> <p>La miniatura elegida para recibir la protección de Gorko y Morko aumenta +1R y siempre atacará en primer lugar, aunque sea ella quien reciba la carga, durante un turno completo (hasta el comienzo de la fase de movimiento del jugador en el siguiente turno). Este hechizo puede ser lanzado en la fase de movimiento.</p>	
4	<b>Puño de Gorko</b>	<b>Dificultad 7</b>
	<p><i>El Chamán queda envuelto por un brillo de color verde mientras el poder de Gorko emana de su cuerpo, permitiéndole librarse de los enemigos que le rodean.</i></p> <p>El Chamán obtiene el poder para realizar 1D6 impactos automáticos de F6, que pueden repartirse entre los enemigos que estén en contacto con él. En caso de obtener un resultado de 6, el Chamán puede optar por tirar 1D6 adicional que representará impactos adicionales y así hasta que el resultado obtenido sea distinto de 6.</p> <p>Esto puede parecer impresionante, pero por cada resultado de 6 impactos obtenidos, al finalizar la fase de combate, el Chamán deberá realizar una tirada de 2D6 contra su resistencia, en caso de no superarla quedará en estado de Estupidez permanente.</p>	
5	<b>Mirada de Morko</b>	<b>Dificultad 7</b>
	<p><i>Los ojos del Chamán se tornan rojos y de ellos parte un rayo destructivo.</i></p> <p>La mirada de Morko tiene un alcance de 60 cm y afecta a todas las miniaturas que encuentre en su recorrido. Produce impactos automáticos de F6.</p>	
6	<b>Ezplotacerebro</b>	<b>Dificultad 11</b>
	<p><i>Una violenta erupción de energía parte desde la frente del Chamán y avanza por el campo de batalla en línea recta.</i></p> <p>La primera miniatura alcanzada debe realizar un chequeo de Resistencia con 1D6. Si lo falla sacando un resultado superior a su resistencia, el blanco explota quedando simplemente una nube de energía verde en el lugar que ocupaba. No se permite ningún tipo de tirada de salvación por armadura.</p> <p>La miniatura que resulte muerta por este hechizo está definitivamente muerta y no deberá tirar para recuperarse el final de la partida.</p>	